

## Von der Graphic Novel zum Film – Postmoderne und die Repräsentation von Gender in Frank Millers SIN CITY

Véronique Vonier

Obwohl die Medien Comic und Film durch eine langjährige Geschichte der Korrelation miteinander verbunden sind, werden beide immer noch viel zu oft als voneinander abgetrennte (Forschungs-)Bereiche betrachtet. Infolgedessen wird auch dem Phänomen der Comicverfilmung innerhalb des medienwissenschaftlichen Diskurses nur wenig Beachtung geschenkt. Diese Vernachlässigung scheint umso verwunderlicher, da die Filmemacher Hollywoods spätestens seit Richard Donners Kassenschlager SUPERMAN (USA 1978) – welcher die wohl berühmteste Comic-Figur Amerikas erfolgreich auf die Leinwand bannte – immer wieder, und vor allem immer häufiger, auf diverse Comic- bzw. Graphic Novel-Vorlagen für ihre Produktionen zurückgreifen (Marschall 2002, 103). In diesem Zusammenhang reiht sich auch Frank Millers SIN CITY (USA 2005, Miller/Rodriguez)<sup>1</sup>, ungeachtet eines relativ geringen Produktionsbudgets von rund 40 Millionen U.S. Dollar und einem weltweiten Einspielergebnis von geschätzten 159 Millionen U.S. Dollar (<http://www.the-numbers.com/movies/series/SinCity.php>), selbstbewusst in den aktuellen Produktionszyklus erfolgreicher Comicverfilmungen ein.

Das Phänomen der Comicverfilmung ist keine einheitliche Filmform. Bei genauer Betrachtung lassen sich vielmehr verschiedene Arten von Comicverfilmungen und Adaptationen ausmachen. Während Comicverfilmungen wie Warren Beattys DICK TRACY (USA 1990) oder Joel Schumachers BATMAN FOREVER (USA 1995) ihren Zuschauern mit Hilfe filmtechnischer Mittel ein „knallbuntes Farbspektakel“ (Marschall 2002, 103) bieten, zeichnen sich aktuellere Produktionen, wie z.B. SPIDER-MAN (USA 2002, Sam Raimi), BATMAN BEGINS (USA 2005, Christopher Nolan), FANTASTIC 4 (DIE FANTASTISCHEN 4, USA/D 2005, Tim Story) oder auch SUPERMAN RETURNS (USA 2006, Bryan Singer), trotz einzelner sowohl selbstreflexiver als auch selbstreferentieller<sup>2</sup> Momente<sup>3</sup>, durch die

---

<sup>1</sup> Obwohl Seitens der Filmemacher immer wieder betont wird, dass es sich bei der Verfilmung von Frank Millers *Sin City* Graphic Novels um ‚Frank Millers SIN CITY‘ handelt, haben sowohl Robert Rodriguez als auch Frank Miller (Co-Regisseur) Regie geführt. Neben Frank Miller konnte Rodriguez auch Quentin Tarantino als Special Guest Director für sein Projekt gewinnen (Miller/Rodriguez 2005, 146).

<sup>2</sup> Das Konzept der Selbstreflexivität im Film bezieht sich auf Werke, die ihren eigenen Status als Film betonen (Kirchmann 1994, 23). Infolgedessen wird die Künstlichkeit, das Gemacht-Sein des Gezeigten, reflektiert und

Präsentation eines besonders glaubwürdigen Comic-Universums aus. Ziel dieser Produktionen scheint es zu sein, die knallbunte Ästhetik der Comicwelt möglichst alltäglich wirken zu lassen, indem „irreale Figuren in pseudorealen Umfeldern agieren“ (Ofenloch 2007,42). Außerdem tauchen innerhalb der Kinolandschaft Hollywoods immer wieder Comicverfilmungen auf, wie z.B. ROAD TO PERDITION (USA 2002, Sam Mendes) oder A HISTORY OF VIOLENCE (USA 2005, David Cronenberg), die keinerlei Aufhebens um ihre graphische Vorlage machen<sup>4</sup>.

Wenngleich diese zahlreichen Verfilmungen auf völlig unterschiedliche Weise mit ihren Comic- bzw. Graphic Novel-Vorlagen umgehen, verbindet sie die Tatsache, dass sie durch den Einsatz bestimmter narrativer und visueller Techniken die Mechanismen ihrer eigenen Konstruiertheit bewusst zu verbergen suchen, um ihren Zuschauern eine möglichst glaubwürdige filmische Illusionswelt zu präsentieren<sup>5</sup>. Die Verfilmung von Frank Millers *Sin City*<sup>6</sup> Graphic Novels stellt in diesem Zusammenhang jedoch eine interessante Ausnahme dar. Genau genommen repräsentiert die Leinwandversion von Frank Millers *Sin City*-Universum<sup>7</sup> eine besondere Art der Korrelation von Comic und Film, da es sich hier (laut

---

hervorgehoben, aber nicht verdeckt. Bei selbstreferentiellen Filmen handelt es sich um Filme, die sich nicht mehr sinnvoll auf einen außer-filmischen Kontext beziehen können. Die Folge ist ein unbeschränktes Echo von Intertextualität. Auch hier wird die Künstlichkeit des Films nicht verborgen, sondern bewusst offengelegt (Schweinitz 2006, 234).

<sup>3</sup> Zu dieser Art von kurzen selbstreferentiellen bzw. selbstreflexionsähnlichen Momenten in aktuellen Comicverfilmungen gehören z.B. der Gastauftritt von Frank Miller in der Comicverfilmung DAREDEVIL (USA 2003, MARK STEVEN JOHNSON) oder der Gastauftritt von Stan Lee als Hot Dog Verkäufer in dem Film X-MEN (USA 2000, BRYAN SINGER). In SPIDER-MAN tauchen u.a. diverse Comic-Zeichnungen auf und im zweiten Teil der *Spider-Man* Verfilmung (SPIDER-MAN 2, USA 2004, Sam Raimi) wird z.B. explizit auf das Titellied der erfolgreichen amerikanischen TV Serie THE AMAZING SPIDER-MAN (USA/Kanada 1967-1970, Steve Ditko) angespielt

<sup>4</sup> Im Gegensatz zu Comicverfilmungen aus dem Superhelden-Genre ist vielen Zuschauern bei diesen Verfilmungen gar nicht bewusst, dass es sich um *Comic*verfilmungen handelt. Dies kann u.a. daran liegen, dass es sich bei diesen Comic- bzw. Graphic Novel-Vorlagen meist um relativ unbekannte Werke handelt.

<sup>5</sup> Im narrativen Mainstream Kino geht es vor allem darum, eine Geschichte zu erzählen. Diese spezielle Form der filmischen Repräsentation konstituiert ein ganz bestimmtes System des realistischen Erzählens, welches sich seit der Renaissance in den verschiedensten Künsten manifestiert hat (Röwekamp 2003, 28). In diesem Sinne soll mit Hilfe eines dominierenden narrativen Verfahrens innerhalb des Hollywood Kinos ein illusionistischer Realismus erzeugt werden (ebd., 28). Hierbei bleibt zu bemerken, dass es sich bei diesem gewünschten Realismuseffekt immer um eine Konvention, also um eine inszenierte, konstruierte und subjektive Auffassung dessen handelt, was zu einem bestimmten Zeitpunkt innerhalb einer bestimmten Kultur als realistisch gilt.

<sup>6</sup> Für eine bessere Unterscheidung bzw. Übersicht werden die *Sin City* Graphic Novels im weiteren Verlauf des vorliegenden Artikels durch eine kursive Schreibweise gekennzeichnet, wohingegen der Film SIN CITY durch den Gebrauch von Kapitälchen markiert ist.

<sup>7</sup> Im Juni 1991 erscheint Frank Millers *Sin City* zum ersten Mal in Form einer Fortsetzungsgeschichte bei dem unabhängigen amerikanischen Comicverlagshaus Dark Horse. Insgesamt erscheinen zwischen 1991 und

den beiden Regisseuren Rodriguez und Miller), im Vergleich zu anderen Produktionen, nicht um eine ‚simple‘ filmische Adaptation des Comic- bzw. Graphic Novel-Materials handelt, sondern vielmehr um dessen Übersetzung in ein anderes Medium – und zwar in das Medium Film (Miller/Rodriguez 2005, 19-20). Bei den verschiedenen *Sin City* Graphic Novels handelt es sich in erster Linie um eine Ansammlung diverser Neo-Noir Geschichten, die sich sowohl auf der stilistischen als auch auf der inhaltlichen Ebene an die Darstellungskonventionen der so genannten hard-boiled school of fiction sowie des amerikanischen Film Noir anlehnen (Gravett 2005, 16). Neben den charakteristischen Merkmalen von Noir-Filmen gehören der demonstrative Einsatz von Gewalt, Millers Interesse an asiatischen Kampfsportarten (Sabin 1996, 160) sowie die stilistischen und narrativen Techniken der japanischen Mangas (ebd., 234)<sup>8</sup> zu den diversen Einflüssen bzw. Charakteristika, die sich in *Sin City* wiederfinden lassen.

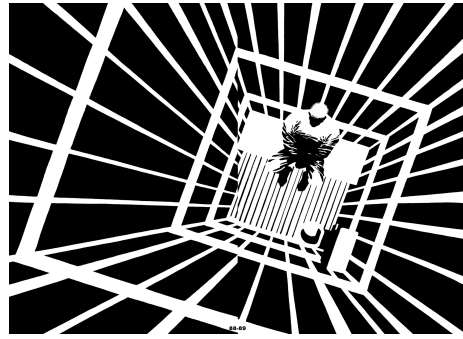


Abbildung 1,  
Quelle: Miller, Frank (2005): *Sin City. The Hard Goodbye*. 2. Aufl.  
Milwaukee: Dark Horse Books, S. 48

Zudem spiegelt *Sin City* einen für Frank Miller typisch gewordenen Stil wieder, der sich auf der narrativen Ebene z.B. durch fehlende oder besonders knappe und ironische Texte manifestiert (Wright 2001, 267). Diese Tendenz zur Simplizität lässt sich auch auf der visuellen Ebene wiederfinden (s. Abb. 1), da Millers Arbeiten hier in erster Linie durch einen teilweise puristischen sowie expressionistischen Zeichenstil gekennzeichnet sind (ebd., 267). Bei dem graphischen Konzept von *Sin City* handelt es sich also um eine besonders abstrakte Form der Repräsentation. Dieser hohe Abstraktionsgrad wird auch durch die Verwendung besonders auffälliger Perspektiven und Einstellungen sowie durch das Fehlen detaillierter Hintergrundzeichnungen unterstrichen (s. Abb. 1). Die abstrakte

---

1992 dreizehn englischsprachige Bände der *Sin City* Comic-Reihe bevor die einzelnen Geschichten in gebundener Form herausgebracht werden ([http://de.wikipedia.org/wiki/Sin\\_City\\_%28Comic%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Sin_City_%28Comic%29)). Neben den drei Graphic Novels *The Hard Goodbye*, *That Yellow Bastard* und *The Big Fat Kill* diente die Kurzgeschichte *The Customer is Always Right* aus dem *Sin City* Band *Booze, Broads, & Bullets* als Grundlage für die Verfilmung von Frank Millers *Sin City*.

<sup>8</sup> Zu den stilistischen und narrativen Techniken, die üblicherweise mit dem japanischen Manga in Verbindung gebracht werden, gehören u.a. besonders dynamische Seiten-Layouts (Sabin 1996, 234), einzelne Szenen, die sich über mehrere Seiten hinweg strecken können (Gravett 2004, 54), die Darstellung besonders brutaler Gewaltszenen (ebd., 155), der häufige Gebrauch textloser Panels sowie die Repräsentation ikonischer Charaktere und die wiederholte Darstellung archetypischer Figuren (McCloud 2006, 216).

graphische Darstellung des *Sin City*-Universums wird außerdem durch Millers Schwarzweiß-Konzept bestärkt. Überdies führt Millers Gebrauch von negativen Flächen in *Sin City* zu einer besonders starken Form der Zweidimensionalität (s. Abb. 1), „die den Betrachter oft dazu zwingt, im zeichnerischen Kampf zwischen Schwarz und Weiß das Dargestellte erst einmal auszumachen“ (Vorwerk 2005).

Um eine möglichst genaue sowie detailgetreue Übersetzung des außergewöhnlichen graphischen Konzeptes von Frank Millers *Sin City* zu gewährleisten, wurde der gesamte



Abbildung 2,  
Quelle: [www.filmrot.com/images/sincity-comparisons/sincity.html](http://www.filmrot.com/images/sincity-comparisons/sincity.html)

Film digital gefilmt. Außerdem wurde auf eine Drehbuchadaptation der *Sin City* Geschichten verzichtet. Stattdessen dienten Frank Millers *Sin City* Graphic Novels, die wie ein Story Board genutzt werden konnten, als ‚original‘ Drehbuch für die filmische Übersetzung (Vorwerk 2005). Um die einzelnen Einstellungen und Szenen möglichst detailgetreu an die gezeichnete Originalversion angleichen zu können, wurden die filmischen Aufnahmen im Rahmen der Post-Produktion mit Hilfe einer speziellen Kamera direkt auf die Zeichnungen von Frank Miller übergeblendet und dementsprechend digital aufgearbeitet (White 2005). Im Falle von *SIN CITY*

eignet sich das Medium Film mit Hilfe digitaler Bearbeitungsmittel „die Sprache des illegitimen kleinen Bruders [des Comics] an. All dessen Ausdrucksmittel – gekippte Perspektiven, übertriebene Beleuchtung und unmotiviert Schatten, verschwimmende Hintergründe – gelangen zur Anwendung“ (Rodek 2005). Somit werden bei der Leinwandversion von Frank Millers *Sin City* technische Mittel dazu genutzt, das Medium Film dem graphischen Konzept des Mediums Comic anzugleichen – und nicht umgekehrt (s. Abb. 2).

Der innovative Einsatz digitaler Filmtechnik stellt also ein wesentliches Kennzeichen von *SIN CITY* dar. Darüber hinaus handelt es sich bei *SIN CITY* um einen synthetischen (Göttler 2005) bzw. overt postmodernen Film (Seidl o.J., 344)<sup>9</sup>, welcher durch die demonstrative

<sup>9</sup> Der overt Postmoderne Film ist immer im Vergleich zu dem so genannten covert Postmodernen Film zu sehen. So bedient sich der covert postmoderne Film zwar einer Reihe postmoderner Charakteristika, wie dem

zur Schau Stellung seiner eigenen Künstlichkeit gekennzeichnet ist<sup>10</sup> und dessen offensichtlicher und innovativer Gebrauch digitaler Filmtechnik sowohl die graphischen Möglichkeiten des Mediums Comic als auch die technischen Möglichkeiten des Mediums Film offen zelebriert. Dabei wirkt sich der Aspekt der demonstrativen Künstlichkeit nicht nur auf die Ästhetik des Films, sondern auch auf die Repräsentation von Gender in Frank Millers SIN CITY aus. Oberflächlich betrachtet zeichnet sich sowohl das in SIN CITY repräsentierte Weiblichkeits- als auch Männlichkeitsbild durch die Darstellung stereotyper sowie genrespezifischer Geschlechterrollen aus. Den Darstellungskonventionen des amerikanischen Film Noir folgend präsentiert SIN CITY seinen Zuschauern gewaltbereite männliche Helden, besonders brutale männliche Mörder und extrem attraktive weibliche Opfer. Aufgrund der Einschätzung, dass SIN CITY ein postmoderner Film ist, welcher sich in erster Linie durch den Aspekt der demonstrativen Künstlichkeit (Schreckenbergs 1998, 119-120) auszeichnet, stellt sich jedoch die Frage, ob es sich bei der in SIN CITY vorzufindenden Repräsentation von Gender tatsächlich um eine ernst zu nehmende Repräsentation dieser stereotypen Geschlechterrollen handelt. Genau wie die ihm zugrunde liegende Master-Arbeit vertritt der vorliegende Artikel die These, dass im konkreten Fall von Frank Millers SIN CITY die postmoderne Art der Verfilmung nicht nur die Künstlichkeit der beiden Medien Comic und Film hervorhebt, sondern auch die Künstlichkeit bzw. Konstruiertheit des Diskursproduktes Gender (Liebrand 2002, 256) demonstrativ zur Schau stellt.

### **Repräsentation, performative Subversion & Geschlechterinszenierung**

Die Bereiche des Feminismus, der Gender Studies und der Postmoderne bilden aufgrund „ihrer Wertschätzung von kultureller Hybridität und allgemeinem Wertepluralismus [...] ein enges, aber durchaus prekäres, kontrovers diskutiertes Bündnis“ (Kolesch 2002, 317). Die Postmoderne selbst operiert „im Grenzbereich von Darstellbarem und Nicht-

---

demonstrativen Gebrauch von Medienzitaten, von Ironie und Pastiche oder von nicht linearen Erzählweisen. Im Großen und Ganzen bewegt er sich allerdings immer noch innerhalb der Konventionen bzw. der Tradition des narrativen Hollywood Kinos, da er in erster Linie einen Illusions- bzw. Realismuseffekt erzeugen will. Der overt postmoderne Film dagegen unternimmt gar keinen Versuch mehr seine eigene Konstruiertheit und somit auch seine Künstlichkeit zu verbergen (Seidl o.J., 344).

<sup>10</sup> Zu dieser Gruppe postmoderner Filme, die sich durch ihre demonstrative Künstlichkeit und eine direkte sowie explizite Form der Selbstreflexivität bzw. Selbstreferentialität auszeichnen, können neben SIN CITY z.B. auch BLUE VELVET (USA 1986, David Lynch), WILD WILD WEST (USA 1999, Barry Sonnenfeld), KILL BILL VOL. 1 (USA 2003, Quentin Tarantino) und VOL. 2 (USA 2004, Quentin Tarantino) gezählt werden.

Darstellbarem. Sie deckt Machtsysteme auf, die bestimmte Repräsentationsweisen autorisieren, andere ausschließen“ (Dornhof 2005, 273). Eine postmoderne Repräsentationskritik ermöglicht „die Naturalisierung der symbolischen Ordnung zu entziffern, und die in dieser Ordnung verdrängten Differenzen ins Spiel zu bringen“ (ebd., 271). Dieser Denaturalisierungsprozess zeichnet sich u.a. durch die Dekonstruktion stereotyper Gender-Rollen sowie der demonstrativen zur Schau Stellung ihrer Inszenierung aus (ebd., 274). In Bezug auf die mediale Repräsentation von Gender spielen zudem die Begriffe der Performativität bzw. Performanz, der Maskerade sowie der Parodie eine zentrale Rolle. „Repräsentation bedeutet Vorstellung, Bild, Vergegenwärtigung und Stellvertretung“ (Deuber-Mankowsky 2007, 111). Dabei ist zu beachten, dass „der Repräsentationsbegriff nicht im Sinne einer reinen Stellvertreterfunktion zu verstehen ist, sondern immer auf Zeichen bezogen scheint, die performativ vollzogen und hergestellt werden“ (von Hoff 2005, 162). Im Rahmen der Gender- und Queer Studies haben die Begriffe der Repräsentation sowie der Performanz bzw. der Performativität vor allem aufgrund der Ausführungen der amerikanischen Philosophin und Theoretikerin Judith Butler in den letzten Jahren enorm an Bedeutung gewonnen (ebd., 164). Dabei wird der Name Judith Butler in erster Linie mit dem Konzept der Performativität des Geschlechts in Verbindung gebracht, welches „einer Re-Essentialisierung von Weiblichkeit“ (ebd., 165) entgegenzuwirken versucht.

In seinem Buch *Film und Stereotyp* (Schweinitz 2006) beschreibt Jörg Schweinitz den „potenziell kreativen Umgang mit Stereotypen“ durch ihre filmische reflexive Anwendung als eine postmoderne Eigenheit, welche dem Zuschauer „bald kritische oder spöttisch karikierende, bald mild-ironische oder sogar verklärende Diskurse“ (ebd., XIII) über die gezeigte Stereotypenwelt präsentiert. Darüber hinaus stellt Schweinitz fest, dass sowohl Filmemacher als auch Filmtheoretiker immer wieder nach Wegen suchen, „sich vom Stereotyp zu befreien, zu emanzipieren oder zumindest, ihm gegenüber Souveränität zu erlangen“ (ebd., 110). In diesem Zusammenhang stellt die so genannte lustvolle Offenlegung einen postmodernen Weg der Emanzipation von dem Konzept des Stereotyps dar (ebd., 119). Innerhalb dieser Strategie der Emanzipation werden konventionelle stereotype Muster

„rückhaltlos, ja geradezu forciert angewandt, aber nicht mehr so, dass sie zu einem einheitlichen Bild oder zu einer in sich kohärenten und bruchlosen Diegese verwoben werden, die für sich den Erlebnischarakter oder die illusionistische Unmittelbarkeit

gleichsam einer zweiten kohärenten Welt der Fiktion beansprucht. Vielmehr gehen sie jetzt in Kompositionen ein, die Doppelcharakter besitzen. Sie zerstören kaum wirklich den Genuss der Stereotype in ihrer ursprünglichen Funktionalität, sondern setzen vielmehr bewusst auf ihn. Aber gleichzeitig legen sie reflexiv den Charakter der Stereotype als vorfabrizierte Konstrukte offen – als Formen aus dem Repertoire“ (ebd., 121).

Der Gebrauch von (Gender-)Stereotypen im Film wird somit als ein Zeichenspiel kenntlich gemacht, welches dem Zuschauer den urteilslosen Genuss des Dargestellten erlaubt, ihm aber auch gleichzeitig aufgrund einer ironischen bzw. parodistischen reflexiven Distanz ermöglicht, eine kritische Position gegenüber dem Gezeigten anzunehmen (ebd., 121). Obwohl das Phänomen der Postmoderne im Allgemeinen, sowie des postmodernen Films im Speziellen, in der Regel mit dem Tod des Subjekts und somit auch mit dem Ende der Individualität und der kreativen Originalität in Verbindung gebracht wird, ermöglicht das offensichtliche und „radikale Bekenntnis zum (filmischen) Stereotyp“ (ebd., 120) einen individuellen und innovativen Umgang mit filmischen Konventionen. In diesem Sinne sollen die folgenden Ausführungen verdeutlichen, dass es sich im konkreten Fall von SIN CITY um eine subversive Repräsentationsform (Deuber-Makowsky 1998, 25) handelt, welche sich in ihrer Darstellung von Gender nicht einfach nur eines aussagelosen „überakzentuierten Pastiche der Stereotype“ (Schweinitz 2006, 122) bedient, sondern vielmehr eine Form des oppositionellen (Hayward 2000, 246) bzw. affirmativen (Constable 2004, 53-54) postmodernen Kinos darstellt, welche die Künstlichkeit des Diskursprodukts Gender demonstrativ zur Schau stellt.

### **Postmoderne Aspekte und demonstrative Künstlichkeit in SIN CITY**

Verglichen mit klassischen bzw. traditionellen Hollywood-Filmen macht das Medium Film im Falle von SIN CITY durch den demonstrativen Gebrauch digitaler Technik explizit auf sich selbst aufmerksam, da hier vor allem die technische Innovation im Vordergrund steht:

„[T]he *Sin City* film uses digital tools to give its viewers the immediacy of the comic book image [...]. As the digital film remediates the comic book, the immediacy on offer is the product of hypermediation. By ‚recreating‘ Miller’s simple illustrations [...] the medium draws attention to, rather than effaces, itself“ (Bould 2005, 112).

Dementsprechend führt auch das Auftreten einzelner Farbakzente in der ansonsten schwarzweißen Ästhetik des SIN CITY Universums zu einer betont selbstreflexiven Stilisierung des Gezeigten, da dem Zuschauer durch die gezielte Verwendung von monochromen Farbakzenten das abstrakte sowie künstliche Schwarzweiß-Sein des



**Abbildung 3,**  
**Quelle: SIN CITY 2005, Miller/Rodriguez**

Filmmaterials immer wieder vor Augen geführt wird (s. Abb. 3). Der Film weist darüber hinaus eine Reihe weiterer visueller Effekte, beispielsweise den Gebrauch der so genannten weißen Silhouette, welche eine Umkehrung des (filmischen) Bildes vom Positiv ins Negativ darstellt (Platthaus 2005) oder die Verwendung einer besonders hohen Schnittfrequenz (Suchsland 2005a) auf, welche die Aufmerksamkeit des

Zuschauers bewusst auf die technischen Möglichkeiten des Mediums Film und folglich auch auf den künstlichen Status der präsentierten Bilder und deren Inhalt lenken (s. Abb. 4). In SIN CITY werden all diese visuellen und stilistischen Aspekte als bewusstes Mittel der filmischen Selbstreflexivität genutzt, welche jegliche Form illusionistischer Repräsentation unterbindet.

Indem das abstrakte graphische Konzept von Frank Millers *Sin City* Zeichnungen mit Hilfe digitaler Technik in das Medium Film transportiert wird, bleibt auch der filmische Akt der Repräsentation nicht länger verborgen (Bolter/Grusin 2000, 39). So wird der Zuschauer nicht nur auf das filmische Gesamtprodukt, sondern auch auf den Prozess des Sehens selbst hingewiesen (ebd. 2000, 4). Auf der



**Abbildung 4,**  
**Quelle: SIN CITY 2005**

formalen Ebene wird der artifizielle Charakter von SIN CITY durch den Einsatz gewisser Basistechniken der reflexiven Stilisierung hervorgehoben (Schweinitz 2006, 228). Hierbei handelt es sich in erster Linie um die filmischen Verfremdungstechniken der „Reduktion bzw. Selektion“<sup>11</sup>, der Steigerung bzw. der hyperrealistischen Hervorhebung<sup>12</sup>, der Verlangsamung<sup>13</sup> und der Wiederholung<sup>14</sup> (ebd., 229). Durch den Einsatz dieser

<sup>11</sup> Die Verfremdungstechnik der Reduktion bzw. Selektion taucht im Film SIN CITY z.B. in Form des Verzichtes auf die Darstellung detaillierter Hintergründe oder durch den bereits erwähnten Gebrauch des „sensationellen Effektes der weißen Silhouette“ auf (Platthaus 2005).

<sup>12</sup> Die Überzeichnung der dargestellten Charaktere sowie der Gebrauch diverser Großaufnahmen, von z.B. Waffen oder Verletzungen bzw. Wunden in dem THE HARD GOODBYE Erzählstrang, reflektieren den Einsatz der Verfremdungstechnik der Steigerung bzw. der hyperrealistischen Hervorhebung in SIN CITY.

<sup>13</sup> In SIN CITY lassen sich diverse Beispiele für die verlangsamte Darstellung von „Bewegung innerhalb der Diegese“ (Schweinitz 2003, 228) vorfinden. So werden die Bewegungen des schwimmenden Marv (Mickey Rourke) in dem Handlungsstrang THE HARD GOODBYE verlangsamt dargestellt. Ein weiteres Beispiel hierfür



selbstreflexiven Verfremdungstechniken gelingt es dem Medium Film, darauf hinzuweisen, dass die präsentierte fiktive Welt „nicht von ‚realen‘ oder auch nur scheinbar realen Menschen bevölkert wird, sondern von Masken des Imaginären, von künstlichen Wesen, die in äußerst reduzierter Form auf eine lange Kette von Vorläufern und deren Handlungsprogramme verweisen. Sie sucht nicht den Anschein des ‚Realismus‘ zu erwecken, sondern macht kenntlich, dass sie ein durch Konventionalisierung geregeltes Spiel feiert“ (ebd., 229). In diesem Sinne stellt die Leinwandversion von Frank Millers *Sin City* eine Art spektakuläres Kino dar, welches aufgrund seines „experimentierfreudigen formalen Exzesses“ (Heller 2005) die Form über den Inhalt zu stellen scheint:

„In many spectacle-driven movies, computer-generated imagery (CGI) is utilised to show everything, to render entire worlds visible [...]. But this impulse is frequently denied in *Sin City* as it uses digital technology to recreate analogue effects. For example, in the opening vignette, which is set on a roof terrace high over the city, the background is often out of focus behind the sharp foreground images of the actors. Similarly, when Hartigan [Bruce Willis] drives to the waterfront to rescue young Nancy [Makenzie Vega], he does so in front of a digitally created backdrop which looks like an old-fashioned back-projection“ (Bould 2005, 113).

Aufgrund der Tatsache, dass es sich bei *SIN CITY* um einen Film handelt, „der auf einem Comic beruht, der auf Filmen beruht, die aus Büchern hervorgingen“ (von Törne 2005), greift dieser zwangsläufig auf ein ganzes Repertoire bereits existierender Darstellungskonventionen und Medienstereotypen zurück. Sowohl der demonstrative Gebrauch von Medienziten bzw. Anspielungen als auch der Einsatz ironischer Brechungen und Parodie stellen ein wesentliches Kennzeichen von *SIN CITY* dar.

### **Beispielhafte Analyse der Dekonstruktion von Gender in Frank Millers *SIN CITY***

Die vorangehenden Beobachtungen haben verdeutlicht, dass *SIN CITY* seinen Zuschauern mit Hilfe diverser stilistischer und formaler Mittel eine bewusst künstlich wirkende Filmwelt präsentiert, welche die Konstruiertheit des Gezeigten zu keinem Zeitpunkt zu vertuschen versucht, sondern vielmehr demonstrativ zur Schau stellt. Darüber hinaus zeichnet sich *SIN CITY* in seiner Eigenschaft als postmoderner Film durch den offensichtlichen Gebrauch

---

lässt sich zudem in dem Erzählstrang *THAT YELLOW BASTARD* wiederfinden, wenn die elfjährige Nancy (Makenzie Vega) wie in Zeitlupe an Hartigan (Bruce Willis) vorbeizuziehen scheint.

<sup>14</sup> Die Verfremdungstechnik der Wiederholung lässt sich u.a. auf der narrativen Ebene von *SIN CITY* in Form einer episodischen, nicht-linearen sowie teilweise zirkulären und repetitiven Erzählstruktur des Films ausmachen.

stereotyper Figuren aus. Verschiedene Filmbesprechungen weisen in diesem Zusammenhang darauf hin, dass es sich bei SIN CITY um „eine herrlich überzogene Darstellung grotesker Antihelden“ (Suchsland 2005) handelt. Mit Hilfe einer genaueren Analyse des filmischen Materials soll hier untersucht werden, welchen Einfluss sowohl das bewusste und offensichtliche Sichtbarmachen der eigenen Künstlichkeit, als auch der demonstrative (verfehlte) Rückgriff auf fest etablierte stereotype Gender-Rollen, auf die Repräsentation von Gender in Frank Millers SIN CITY nehmen. Auf den ersten Blick zeichnet sich die filmische Übersetzung von Frank Millers *Sin City*-Universum zunächst durch die Darstellung gepanzerter Männlichkeit und erotisierter Weiblichkeit (Bould 2005, 114) aus. Das Hauptmotiv der präsentierten Geschichten scheint dabei immer dasselbe zu sein: „Harte Männer gehen in dunklen Straßen für Frauen bis zum Letzten“ (von Törne 2005). Laut Manohla Dargis präsentiert SIN CITY seinen Zuschauern ein „shadowland, [where] the men wear trench coats and chips on their shoulders, while the women wear next to nothing at all. Aesthetically speaking, [...] the women in ‘Sin City’ are conceived along the same fetishistic lines as many comic strip heroines“ (Dargis 2005). Auch Rob Blackwelder weist in seiner Rezension darauf hin, dass es sich bei den in SIN CITY vorzufindenden weiblichen Charakteren offensichtlich um „largely underdeveloped sex objects“ (Blackwelder 2005) handelt.

Im Sinne von Judith Butlers Konzept der Performativität des Geschlechts bzw. der Geschlechter-Parodie (Butler 1991, 203) stellen die in SIN CITY präsentierten Geschlechterrollen aufgrund ironischer Brechungen sowie übertriebener und abgewandelter Darstellungen allerdings nicht nur die schlichte Repräsentation bereits erwähnter gender-spezifischer stereotyper Darstellungskonventionen und Visualisierungsmechanismen dar, sondern verkörpern vielmehr eine fehlgeschlagene Imitation bzw. Wiederholung genau dieser Konventionen. Durch den für den postmodernen Film typischen offensichtlichen, selbstreflexiven sowie selbstreferentiellen Gebrauch von stereotypen Gender-Rollen stellt SIN CITY eine subversive Repräsentationsform dar, welche den konstruierten Charakter der Kategorie Gender mit Hilfe eines parodistischen Spiels exzessiver sowie überspitzter Darstellungen stereotyper Geschlechterrollen verdeutlicht. Dabei wird die Performativität der repräsentierten Gender-Rollen durch eine demonstrativ zur Schau gestellte Medialität unterstrichen. Die computergenerierte comichaft Ästhetik von SIN CITY macht es dem Zuschauer nahezu

unmöglich zu vergessen, dass es sich bei den gezeigten Bildern und den repräsentierten Figuren um reine Kunstprodukte handelt. Die in SIN CITY repräsentierten Geschlechterrollen erweisen sich als leeres Zeichenspiel, als pure Fiktion ohne Referenz an eine wie auch immer geartete außer-mediale Wirklichkeit (Schweinitz 2006, 234).

### **Marv<sup>15</sup>**

So handelt es sich z.B. bei der Figur des Marv (Mickey Rourke) um einen Conan in trench coat, also um einen aggressiven, wilden, urbanen Barbaren, der das genaue Gegenbild des typischen, attraktiven und strahlenden Comic- bzw. Hollywood-Helden verkörpert (Miller/Rodriguez 2005, 34). Tatsächlich ist Marv in erster Linie durch seine entstellte, unattraktive äußere Erscheinung charakterisiert. Er selbst bezeichnet sich als so hässlich und furchteinflößend, dass keine Frau (noch nicht einmal eine bezahlte Prostituierte) ihn jemals an sich heranlassen würde. Dabei wirken die Narben und



**Abbildung 5,  
Quelle: SIN CITY 2005**

zahlreichen Pflaster, die Marv in seinem Gesicht trägt und entscheidend zu seiner entstellten Erscheinung beitragen, wie eine künstliche Maske (s. Abb. 5). Sowohl seine Art sich zu bewegen (welche sich vor allem durch einen extrem steifen sowie aufrechten ‚männlichen‘ Gang auszeichnet), als auch seine Art zu sprechen (Marvs Stimme ist besonders tief und rau) wirken zu keinem Zeitpunkt besonders natürlich, sondern vielmehr aufgesetzt und übertrieben. Überdies besticht die Figur des gesetzlosen, rauchenden und Alkohol trinkenden Marv durch den Einsatz besonders brutaler, illegaler und exzessiver Gewalt.

In Zeiten, in denen das Konzept des so genannten New Man (Nixon 1997, 305) bzw. das Phänomen der Metrosexualität immer mehr an Bedeutung gewinnen, wirkt der von Mickey Rourke gespielte Tough-Guy, welcher sich durch eine ins Extrem gesteigerte rohe

---

<sup>15</sup> Bei Marv handelt es sich um den Protagonisten des Erzählstrangs THE HARD GOODBYE. In dieser Geschichte verbringt der entstellte Marv eine Liebesnacht mit der geheimnisvollen und wunderschönen Goldie (Jaime King). Am nächsten Morgen wacht er nichts ahnend neben ihrer Leiche auf und schwört, den Schuldigen für diese Tat auszumachen und ihren Tod brutal zu rächen.

Männlichkeit kennzeichnet, wie ein ‚Gender-Relikt‘ aus längst vergangenen Tagen. Des Weiteren scheint Marv über übermenschliche und unnatürliche physische Kräfte zu verfügen (Miller/Rodriguez 2005, 126), was die von ihm verkörperte rohe, heterosexuelle Männlichkeit im Verlauf des Films immer wieder ins Absurde driften lässt. Obwohl es sich bei Marv um eine besonders starke männliche Figur handelt, nimmt er in diversen Situationen eine relativ passive Position ein. So ist es z.B. Goldie, die zu Beginn der Narration die Rolle der aktiven Verführerin übernimmt. Im weiteren Verlauf der Erzählung sind es überdies immer wieder weibliche Charaktere, wie z.B. die Bewährungshelferin Lucille (Carla Gugino) oder die Stripperin Nancy (Jessica Alba), deren Hilfe Marv in Anspruch nimmt. Außerdem verliert Marv während seines ersten Kampfes mit dem psychopathischen Killer Kevin (Elijah Wood) aufgrund einer Verletzung seine physische Fähigkeit zu sehen und somit auch (im übertragenden Sinne) die Fähigkeit, den filmischen Raum aktiv zu dominieren.

Auch das so genannte Fesselungsthema (Knigge/Schnurrer 1978, 62) erhält in THE HARD GOODBYE eine neue Dimension, denn es ist Marv, welcher von der Prostituierten Gail (Rosario Dawson) an einen Stuhl gefesselt und zum passiven Opfer degradiert wird. Marv



**Abbildung 6,**  
**Quelle: SIN CITY 2005**

wird in dieser Situation von Goldies Zwillingsschwester Wendy (Jaime King), die ihn immer wieder mit ihrer Waffe ins Gesicht schlägt, brutal verhört. Wie zuvor Goldie übernimmt Wendy hier die Rolle der aktiven phallischen Frau. Als deutlich wird, dass Marv diese Tortur mehr oder weniger freiwillig erduldet, da er seine Fesseln jeder Zeit hätte lösen können, erhält diese Szene sowohl eine parodistische als auch sado-masochistische

Note. Aufgrund seines farbig dargestellten Blutes wird Marv innerhalb dieses Erzählstrangs auf der visuellen Ebene explizit mit der im Film als weiblich markierten Farbe Rot in Verbindung gebracht. Der Tradition des klassischen Anti-Helden des Film Noir folgend wird Marv außerdem durch eine Art geistige Labilität charakterisiert, welche u.a. durch seinen starken Alkoholkonsum gefördert und auf der visuellen Ebene einerseits durch den Gebrauch verstörend wirkender Kameraeinstellungen, wie z.B. extremer

Vogelperspektiven, andererseits durch den gezielten Einsatz starker Hell-Dunkel Kontraste unterstrichen wird (s. Abb. 6).

### Goldie



Abbildung 7,  
Quelle: SIN CITY 2005

Durch ein nicht näher definiertes psychisches Leiden gelingt es Marv nicht immer, die Realität von seinen eigenen Wahnvorstellungen zu unterscheiden. Folglich fällt es ihm auch schwer, klar und rational zu denken. Aufgrund der gängigen „Analogisierung von Weiblichkeit und Wahnsinn“

(Schlichter 2000, 14) steht Marvs psychische Labilität im direkten Kontrast zu einem als

(stereo)typisch männlich geltenden rationalen Verhalten. In diesem Zusammenhang ist auch die Repräsentation der Figur der Goldie als ‚perfekte Frau‘ zu bewerten. Für Marv repräsentiert Goldie eine imaginierte und „idealisierte Vorstellung von Weiblichkeit“ (von Hof 2005, 171). Sowohl in der Graphic Novel als auch im Film wird Goldie dementsprechend als makellose Göttin bzw. Engel bezeichnet (Miller 2005a, 13). Im Sinne von Teresa de Lauretis, die in ihren Ausführungen zwischen der idealisierten Frau (woman) und real existierenden Frauen (women) unterscheidet, fungiert die Figur der Goldie somit als woman, als Verkörperung der perfekten Traumfrau (de Lauretis 1984, 13):

„Die in diesem Diskurs aufgestellte Hypothese von Nichtkoinzidenz von Frauen und Frau hat zur Folge, dass Repräsentationen von der Frau oft als Spiegel und Projektionsfläche für den sie erschaffenden Mann dienen. Als Traumbild, imaginierte Phantasie, Fetisch, Deckerinnerungen bringen diese Repräsentationen seine Macht, seine Kreativität und seine Kulturprodukte stellvertretend zum Ausdruck. Das bedeutet nun aber, als Repräsentationsbild ist die Frau anwesend, als repräsentiertes Subjekt und Produzentin ist sie abwesend“ (von Hof 2005, 171).

Das es sich bei Goldie nicht um eine real existierende Frau, sondern vielmehr um eine imaginierte Phantasie handelt, welche nichts weiter als die Projektionsfläche des sie erschaffenden männlichen Subjektes darstellt, wird sowohl in der Graphic Novel *The Hard Goodbye* als auch im Film demonstrativ offen gelegt. So besitzt Goldie zwar einen identitätsstiftenden Namen, ihr Gesicht aber bleibt zum größten Teil für den Zuschauer

bzw. Leser verborgen<sup>16</sup> (s. Abb. 7). Auch die Merkmale und Beschreibungen, mit denen Marv sie in seinem voice over charakterisiert, haben nichts Individuelles an sich, sondern wirken vielmehr wie universelle Eigenschaften. Mit Hilfe künstlich wirkender Farbakzente (Goldie hat goldene Haare, rote Lippen und ist von leuchtend roter Bettwäsche umhüllt bzw. trägt einen roten Mantel) wird Goldies Status als konstruiertes Phantasieprodukt ebenfalls auf der visuellen Ebene des Films betont<sup>17</sup> (s. Abb. 7). Da der Protagonist des THE HARD GOODBYE Erzählstranges weder ein rationales noch ein glaubwürdiges männliches erschaffendes Subjekt verkörpert, werden sowohl die Glaubhaftigkeit als auch die Autorität des Erzählers im Verlauf der Narration zunehmend in Frage gestellt<sup>18</sup>.

### Die Kundin

Neben Goldie taucht bereits im Prolog des Films<sup>19</sup> eine weitere perfekte Frau auf. Bei dieser Traumfrau handelt es sich um die so genannte Kundin (Marley Shelton), welche von einem anonymen Auftragskiller (Josh Hartnett) erschossen wird. Genau wie Goldie



Abbildung 8,  
Quelle: Frank Miller (2005):  
The Customer is Always Right.  
In: *Sin City. Booze, Broads, & Bullets*. 2. Aufl.  
Milwaukee: Dark Horse Books, S. 30

<sup>16</sup> In der Graphic Novel *The Hard Goodbye* wird dem Leser Goldies Gesicht in detaillierter Form erst nach ihrem Tod präsentiert. Im Film dominieren in der Liebeszene von Marv und Goldie vornehmlich Kameraeinstellungen, die Goldie von hinten zeigen oder in denen ihr Gesicht durch ihre langen, goldenen Haare verdeckt bleibt.

<sup>17</sup> Die Tatsache, dass es sich bei der Figur der Goldie bzw. Wendy in *SIN CITY* um eine imaginierte Phantasie handelt wird auf der akustischen Ebene des Films durch den Einsatz einer mystischen Hintergrundmusik, die als „[...] haunting female vocal motif [...]“ (<http://www.scorereviews.com/reviews/review.aspx?id=500>) beschrieben werden kann, zusätzlich unterstrichen.

<sup>18</sup> Nachdem Marv schwört, den Tod seiner geliebten Goldie zu rächen, begegnet ihm eine zweite Frau, die Goldie zum Verwechseln ähnlich sieht. Bei dieser Frau handelt es sich um Wendy, Goldies Zwillingschwester. Selbst nachdem das Rätsel um die Identität dieser mysteriösen Femme Fatale gelüftet ist, verwechselt Marv beide Schwestern aufgrund seines psychischen Zustandes immer wieder miteinander und entlarvt sie somit als ein offensichtliches Wunschprodukt seiner männlichen Phantasie. So nennt Marv Wendy im Verlauf des Films z.B. immer wieder Goldie. Obwohl ihn Wendy in diesem Zusammenhang darauf hinweist, dass sie nicht Goldie, sondern Wendy heißt, erlaubt sie ihm am Ende des Erzählstranges, sie dennoch Goldie zu nennen. Zu diesem Zeitpunkt im Film erscheint die Figur der Wendy auch erstmals mit den selben goldenen Haaren wie bereits ihre tote Zwillingschwester, was die Assoziation zulässt, dass es sich bei Wendy, genau wie bei Goldie, um die Verkörperung der offensichtlich imaginierten perfekten Frau handelt.

<sup>19</sup> Der Prolog des Films basiert auf Frank Millers Kurzgeschichte *The Customer is Always Right*, aus der *Sin City* Graphic Novel *Booze, Broads, & Bullets* (Miller 2005d).

wird auch sie im Film mit Hilfe von gezielten Farbakzenten von ihrer Umwelt künstlich abgehoben. Darüber hinaus wird die Farbe Rot bereits zu Beginn des Films weiblich konnotiert, da auch die Kundin mit roten Lippen versehen ist und zudem ein rotes Kleid trägt<sup>20</sup>. Im Gegensatz zu Goldie bleibt der Kundin allerdings ein identitätsstiftender Name verwehrt<sup>21</sup>. Überdies wird auch sie im Verlauf des Prologs aufgrund ihrer makellosen und attraktiven äußeren Erscheinung als woman, genauer gesagt als „everything a man could ever want“ (SIN CITY, USA 2005, Miller/Rodriguez) charakterisiert (s. Abb. 8). Aufgrund der digital generierten, künstlich wirkenden Ästhetik des Films, welche im Prolog z.B. durch extreme Kamerafahrten bzw. Perspektiven und den Einsatz der bereits erwähnten weißen Silhouette deutlich zum Vorschein kommt (Bould 2005, 114), wird bereits zu Beginn des Films jeglicher Illusions- bzw. Realismuseffekt zunichte gemacht. Des Weiteren scheint der Prolog zunächst eine klassische Film Noir Liebesgeschichte<sup>22</sup> zwischen einem gutaussehenden Mann und einer attraktiven, mysteriösen Femme Fatale zu präsentieren. Im Verlauf dieser ersten Erzählung wird der Zuschauer allerdings mit der plötzlichen und scheinbar grundlosen Ermordung der perfekten Kundin bzw. Frau konfrontiert. Sowohl dieser Schockmoment als auch der zynische, aus dem off kommende Kommentar des Protagonisten, versehen den Prolog mit einem gewissen schwarzen Humor, welcher dem Zuschauer ermöglicht, eine ironische sowie kritische Distanz zu dem Gezeigten aufzubauen und diese scheinbar dramatische Situation als selbstreferentielles bzw. selbstreflexives Zeichenspiel zu demaskieren.

---

<sup>20</sup> Genauer gesagt wird die Farbe Rot in SIN CITY bereits zu Beginn des Films nicht nur mit Weiblichkeit, sondern auch mit dem Aspekt der Sünde konnotiert, da neben der Figur der Kundin auch der Schriftzug Sin City (also die Stadt der Sünde) im Vorspann bzw. Prolog des Films in leuchtendroter Farbe erscheint.

<sup>21</sup> Hierbei ist zu beachten, dass auch der Auftragskiller, welcher das einzige männliche Subjekt in diesem Erzählstrang darstellt, keinen identitätsstiftenden Namen besitzt, sondern bis zum Ende des Films (genau wie die weibliche Figur der mysteriösen Kundin) für die Rezipienten anonym bleibt.

<sup>22</sup> An dieser Stelle des Films erinnert nicht nur der Einsatz visueller Mittel, sondern auch der Gebrauch einer jazzigen Nachtclub-Hintergrundmusik an die Darstellungskonventionen des klassischen Film Noir der 1940er und 50er Jahre.



## Hartigan

Neben Marv (Mickey Rourke) aus *THE HARD GOODBYE* spielt noch ein weiterer Anti-Held, bzw. Tough-Guy, eine wichtige Rolle für die subversive Repräsentation von Gender in *SIN CITY*. Dabei handelt es sich um den alternden Polizisten Hartigan (Bruce Willis) aus dem Erzählstrang *THAT YELLOW BASTARD*<sup>23</sup>. Genau wie Marv ist auch dieser Protagonist auf die eine oder andere Weise körperlich entstellt bzw. deformiert. So ist die Figur des Polizisten Hartigan auf der visuellen Ebene durch eine auffällige, leuchtende, sternförmige Narbe auf der Stirn gekennzeichnet (s. Abb. 9). Außerdem ist Hartigan als Folge einer schlecht verheilten Angina



Abbildung 9,  
Quelle: <http://home.comcast.net/~wardomatic/sin-hartigan.jpg>

an einem Herzleiden erkrankt. Diese Erkrankung stellt einen direkten Angriff auf Hartigans heldenhafte Männlichkeit dar, da sie ihn innerhalb der Erzählung immer wieder einholt und ihn zweimal fast daran hindert, seine Rolle als aktiven Retter bzw. Beschützer der entführten Nancy zu erfüllen. Aufgrund zweideutiger verbaler Anspielungen wird Hartigans Waffe in *THAT YELLOW BASTARD* zudem explizit zu einem phallischen Machtsymbol stilisiert, dessen Kontrolle ihm aufgrund seines schlechten körperlichen Zustandes beinahe zu entgleiten droht. Überdies wird Hartigan in einer bestimmten Szene des Films von dem so genannten Yellow Bastard<sup>24</sup> beinahe bewusstlos geschlagen und nackt in einem Motelzimmer aufgehängt. Hier spiegeln sowohl Hartigans Nacktheit als auch

<sup>23</sup> In *THAT YELLOW BASTARD* rettet der alternde Polizist Hartigan die elfjährige Nancy Callahan (Makenzie Vega) vor dem perversen Kinderschänder und Mörder Roark Junior (Nick Stahl). Da es sich bei Roark Junior um den Sohn des mächtigen Senators Roark (Powers Boothe) handelt, wird Hartigan von seinem Partner Bob (Michael Madsen) verraten und fälschlicherweise für die von Roark Junior begangenen Verbrechen ins Gefängnis gesteckt. Nach acht Jahren wird Hartigan aus der Haft entlassen und muss feststellen, dass sich Nancy (Jessica Alba) erneut in Gefahr befindet. Dieses Mal muss er sie vor den Fängen des psychopathischen Yellow Bastard (Nick Stahl) retten. Im weiteren Verlauf der Narration stellt sich heraus, dass es sich auch bei dem Yellow Bastard um Roark Junior handelt.

<sup>24</sup> Im ersten Teil des Erzählstranges handelt es sich bei der von Nick Stahl verkörperten Figur noch nicht um den Yellow Bastard, sondern um die Figur des Roark Junior. Erst nachdem Roark Junior lebensgefährlich von Hartigan verletzt wird und sich deshalb einer Reihe medizinischer Verfahren unterziehen muss, entwickelt sich aufgrund diverser Nebenwirkungen aus dem psychopathischen Roark Junior der monströse Yellow Bastard.



dessen angeschlagene Gesundheit einen gewissen Grad der Verwundbarkeit sowie Verletzlichkeit wieder.

Hartigan befindet sich in dieser Szene zudem eindeutig in der Rolle des passiven Opfers bzw. Voyeur-Objektes (er ist nicht nur nackt, sondern auch gefesselt und somit bewegungsunfähig), welches sowohl die Blicke des Yellow Bastard als auch die Blicke von Nancy auf sich zieht. Die einzige Person, die sich wie Hartigan in einer hilflosen Position befindet, ist Nancy (im Gegensatz zu Hartigan ist sie allerdings nicht nackt). Neben seinem schlechten körperlichen Zustand wird immer wieder erwähnt, dass es sich bei Hartigan um einen ‚alten Mann‘ handelt, welcher gegen seinen Willen in eine frühzeitige Pensionierung geschickt wurde. Dabei ist zu beachten, dass der Schauspieler Bruce Willis hier die Rolle einer Figur übernimmt, die im Film zwischen zehn und zwanzig Jahre älter ist als er selbst<sup>25</sup>. Dem selbstreflexiven Prinzip des so genannten casting against type (Dyer 1998, 48) folgend lässt sich hier eine ironische Brechung mit der Star Persona von Bruce Willis feststellen, da dieser im Allgemeinen den Ruf eines gutaussehenden Frauenhelden genießt, welcher im Laufe seiner Karriere vor allem durch die Verkörperung muskulöser und agiler Action-Helden, wie z.B. in DIE HARD (STIRB LANGSAM, USA 1988, John McTiernan), berühmt geworden ist. Dass nun ausgerechnet Bruce Willis, der laut Stefan Brandt seit den 1980er Jahren als Vorreiter für die Wiederbelebung stereotyper Heldenfiguren innerhalb des Actionfilm Genres gilt und den Trend zu einer Art Re-Maskulinisierung innerhalb der amerikanischen Kultur angestoßen haben soll (Brandt 2002, 92-93), die Rolle eines alten und gebrechlichen Polizisten verkörpert, scheint auch hier kein Zufall zu sein. Dem Prinzip der demonstrativen Künstlichkeit folgend wird hier eher bewusst mit der Erwartungshaltung des Publikums gespielt und gleichzeitig auf die Konstruiertheit der Star Persona von Bruce Willis sowie dem damit verbundenen stereotypen Männlichkeitsbild hingewiesen.

---

<sup>25</sup> Der Film SIN CITY kam im Jahr 2005 in die Kinos, zu diesem Zeitpunkt war der 1955 in Idar-Oberstein geborene Bruce Willis 50 Jahre alt ([http://de.wikipedia.org/wiki/Bruce\\_Willis](http://de.wikipedia.org/wiki/Bruce_Willis)). Im ersten Teil des Erzählstranges THAT YELLOW BASTARD ist die von Bruce Willis verkörperte Figur des Hartigan 60 Jahre alt. Im zweiten Teil der Erzählung sind acht Jahre vergangen, womit Hartigan zu diesem Zeitpunkt 68 Jahre alt ist.

## Schlussfolgerung

*Turn the right corner in Sin City and you can find anything.  
Anything ...*

(SIN CITY, USA 2005, Miller/Rodriguez)

Dieses Zitat entstammt einem der zahlreichen voice over-Kommentare in SIN CITY. Genauer gesagt sind es die letzten Worte, die im Epilog des Films von der Figur des anonymen Killers (Josh Hartnett) aus dem off gesprochen werden. Die hier dargebotene kritisch-reflexive Analyse der Repräsentation von Gender verdeutlicht, dass in Frank Millers SIN CITY-Universum tatsächlich ‚anything‘ zu finden ist – sogar die subversive Dekonstruktion stereotyper Geschlechterrollen. Aufgrund der besonderen Korrelation von Comic und Film ist SIN CITY durch eine extrem künstlich wirkende Ästhetik gekennzeichnet, welche die Konstruiertheit des Gezeigten zu keinem Zeitpunkt zu verbergen sucht, sondern diese aufgrund technischer Spielereien ausdrücklich thematisiert. Dabei ist zu beachten, dass der Aspekt der demonstrativen Künstlichkeit in SIN CITY nicht nur zu einem bewussten Aufdecken bzw. Aufbrechen fest etablierter filmischer Konventionen führt. Die Analyse des Film-Materials zeigt, dass die offensichtliche zur Schau Stellung der eigenen Künstlichkeit im Falle von SIN CITY auch das demonstrative Sichtbarmachen des konstruierten Charakters stereotyper Gender-Rollen mit sich bringt.

Im Rahmen der postmodernen Strategie der lustvollen Offenlegung (Schweinitz 2006, 110) von Stereotypen, welche ein gewisses „filmgeschichtliches Vorwissen um Stereotype“ (Röwekamp 2003, 63) beim Zuschauer voraussetzt, greift SIN CITY zwar bewusst auf eine Reihe etablierter, stereotyper Geschlechterrollen und Figuren zurück. Durch ihre überspitzte und exzessive Repräsentation erweisen sich diese jedoch als leeres Zeichenspiel, als fiktive Konstrukte ohne Referenz an eine wie auch immer geartete außer-mediale Wirklichkeit. Judith Butlers Konzept der Performativität des Geschlechts folgend, werden die etablierten Gender-Rollen in SIN CITY nicht einfach nur übernommen, sondern in überzeichneter und fehlgeschlagener Form wiedergegeben. Es handelt sich bei Frank Millers SIN CITY um eine subversive Repräsentationsform, welche den Akt der Repräsentation selbst thematisiert und ihren Zuschauern mit Hilfe ironischer Uminterpretationen die Dekonstruktion des Diskursproduktes Gender präsentiert.

## Literatur

- Blackwelder, Rob (2005): Violent, visually stunning ‚Sin City‘ a revolution in comic book movies. <http://www.splicedwire.com/05reviews/sincity.html> (Zugriff am 21.04.2007).
- Bolter, David/Grusin, Richard (2000): *Remediation. Understanding New Media*. London: MIT Press.
- Borcholte, Andreas (2007): Die spartanischen Verse. <http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,475494,00.html> (Zugriff am 10.06.2007).
- Bordwell, David/Staiger, Janet/Thompson, Kristin (1994): *The Classical Hollywood Cinema. Film Styles & Mode of Production to 1960*. London: Routledge.
- Bould, Mark (2005): *From Berlin to Sin City*. London: Wallflower.
- Brandt, Stefan (2002): Acting Heroes: Heroes, Homos, and the Postmodern in Recent Hollywood Cinema. In: *Masculinities – Maskulinitäten. Mythos – Realität – Repräsentation – Rollendruck*. H.g. v. Therese Steffen. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag, S. 92-99.
- Bublitz, Hannelore (2002): *Judith Butler. Zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Busche, Andreas (2005): Für Schöne Frauen Sterben. <http://www.taz.de/dx/2005/08/10/a0165.1/text> (Zugriff am 18.04.2007).
- Butler, Judith (1991). *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Butler, Judith (1997): *Körper von Gewicht. Die diskursiven Grenzen des Geschlechts*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Butler, Judith (2003): Imitation und die Aufsässigkeit der Geschlechtsidentität. In: *Queer denken. Gegen die Ordnung der Sexualität (Queer Studies)*. Hg. v. Andreas Kraß. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 144-168.
- Constable, Catherine (2004): Postmodernism and Film. In: *The Cambridge Companion to Postmodernism*. Hg. v. Steven Connor. Cambridge: Cambridge University Press, S. 43-61.
- Dargis, Manohla (2005): A Savage and Sexy City of Pulp Fiction Regulars. <http://movies2.nytimes.com/2005/04/01/movies/01sin.html?ex=1177387200&en=46104f61717a5d3f&ei=5070> (Zugriff am 02.01.2007).
- de Lauretis, Teresa (1984): *Alice doesn't. Feminism, Semiotics, Cinema*. Bloomington: Indiana University Press.
- de Lauretis, Teresa (2003): Sexuelle Indifferenz und lesbische Repräsentation. In: *Queer Denken. Gegen die Ordnung der Sexualität (Queer Studies)*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 80-113.
- Deuber-Mankowsky (1998): Repräsentation und Geschlecht oder wie das Bild zum Denken kommt. In: *Die Philosophin* 18/1998, S. 24-41.
- Deuber-Mankowsky, Astrid (2007): Repräsentationskritik und Bilderverbot. In: *Babylon. Beiträge zur jüdischen Gegenwart*. Heft 22 Februar 2007. Hg. v. Micha Brumlik, Dan Diner, Lena Inowlocki, Gertrud Koch, Cilly Kugelman, Martin Löw-Beer und Yfaat Weiss. Frankfurt a. M.: Neue Kritik.
- Dornhof, Dorothea (2005): Postmoderne. In: *Gender@Wissen. Ein Handbuch der Gender-Theorien*. Hg. v. Christina von Braun und Inge Stephan. Köln: Böhlau Verlag, S. 261-284.

- Ebert, Roger (2005): Sin City. <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20050331/REVIEWS/50322001/1001> (Zugriff am 21.04.2007).
- Dyer, Richard (1998): *Stars*. London: British Film Institute.
- Gierke, Christian (2000): *Der Digitale Film. Filmökonomie und Filmästhetik unter dem Einfluss Digitaler Technik*. Hamburg: Plan 9.
- Göttler, Fritz (2005): Küsst mich tödlich. <http://www.sueddeutsche.de/kultur/artikel/493/58435/> (Zugriff am 21.04.2007).
- Gravett, Paul (2004): *Manga. Sixty Years of Japanese Comics*. London: Laurence King Publishing.
- Gravett, Paul (2005): *Graphic Novels. Stories to Change Your Life*. London: Aurum Press.
- Hayward, Susan (2000): *Cinema Studies: Key Concepts*. 2.Aufl. London: Routledge.
- Heller, Franziska (2005): Sin City. [http://www.schnitt.de/filme/artikel/sin\\_city.shtml](http://www.schnitt.de/filme/artikel/sin_city.shtml) (Zugriff am 21.04.2007).
- Hißnauer, Christian/Klein, Thomas (2002b): Visualität des Männlichen. Skizzen zu einer filmsoziologischen Theorie. In: *Männer – Machos – Memmen. Männlichkeit im Film*. Hg. v. Christian Hißnauer und Thomas Klein. Mainz: Bender, S. 17-48.
- Holmlund, Chris (1993): Masculinity as Multiple Masquerade. The ‚mature‘ Stallone and the Stallone clone. In: *Screening the Male. Exploring masculinities in Hollywood cinema*. Hg. v. Steven Cohan und Ina Rae Hark. London: Routledge, S. 213-229.
- Kirchmann, Kay (1994): Zwischen Selbstreflexivität und Selbstreferentialität. Überlegungen zur Ästhetik des Selbstbezüglichen als filmischer Modernität. In: *Film und Kritik. Selbstreflexivität im Film*. Hg. v. Frank Amann, Siegfried Kaltenecker und Jürgen Kneiper. Frankfurt a. M.: Stroemfeld Verlag, Heft 2, 1994, S. 23-37.
- Knigge, Andreas C./Schnurrer, Achim (1978): *Bilderfrauen/Frauenbilder. Eine kommentierte Bilddokumentation über das Bild der Frau im Comic*. Hannover: Edition Becker & Knigge.
- Kolesch, Doris (2002): Postmoderne. In: *Metzler Lexikon Gender Studies. Geschlechterforschung. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*. Hg. v. Renate Kroll. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag, S. 315-317.
- Krutnik, Frank (1991): *In a Lonely Street. Film noir, genre, masculinity*. London: Routledge.
- Liebrand, Claudia (2002): Maskerade. In: *Metzler Lexikon Gender Studies. Geschlechterforschung. Ansätze – Personen – Grundbegriffe*. Hg. v. Renate Kroll. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag.
- Marschall, Susanne (2002): Comicverfilmung. In: *Reclams Sachlexikon des Films*. Hg. v. Thomas Koebner. Stuttgart: Philipp Reclam, S. 103-104.
- McCloud, Scott (1993): *Understanding Comics*. New York: Harper.
- McCloud, Scott (2006): *Making Comics*. New York: Harper.
- Miller, Frank (2005a): *Sin City. The Hard Goodbye*. 2. Aufl. Milwaukie: Dark Horse Books.
- Miller, Frank (2005b): *Sin City. The Big Fat Kill*. 2. Aufl. Milwaukie: Dark Horse Books.

- Miller, Frank (2005c): *Sin City. That Yellow Bastard*. 2. Aufl. Milwaukie: Dark Horse Books.
- Miller, Frank (2005d): The Customer is Always Right. In: *Sin City. Booze, Broads, & Bullets*. 2. Aufl. Milwaukie: Dark Horse Books, S. 29-31.
- Miller, Frank/Rodriguez, Robert (2005): *Frank Miller's Sin City. The Making of the Movie*. [k.A.]: Troublemaker Publishing.
- Nixon, Sean (1997): Exhibiting Masculinity. In: *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Hg. v. Stuart Hall. London: Sage Publications, S. 291-337.
- Ofenloch, Simon (2007): *Mit der Kamera gezeichnet. Zur Ästhetik realer Comicverfilmungen*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.
- Platthaus, Andreas (2005): Sin City. Sechs Richtige mit Zusatzfarbe. <http://www.faz.net/s/Rub8A25A66CA9514B9892E0074EDE4E5AFA/Doc~E00D38679FB674D5DA2A9140032DBFF7D~ATpl~Ecommon~Scontent.html> (Zugriff am 16.04.2007).
- Rodek, Hanns-Georg (2005): Gewalt in der Nacht. Ein aufregendes Gemeinschaftswerk: Der Film "Sin City" vermengt Comic und Kino. [http://www.welt.de/print-welt/article687771/Gewalt\\_in\\_der\\_Nacht.html](http://www.welt.de/print-welt/article687771/Gewalt_in_der_Nacht.html) (Zugriff am 13.04.2007).
- Röwekamp, Burkhard (2003): *Vom film noir zur méthode noire*. Marburg: Schüren Verlag.
- Sabin, Roger (1996): *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*. New York: Phaidon Press.
- Schlichter, Annette (2000): *Die Figur der verrückten Frau. Weiblicher Wahnsinn als Kategorie der feministischen Repräsentationskritik*. Tübingen: edition diskord.
- Schreckenberger, Ernst (1998): Was ist postmodernes Kino? – Versuch einer kurzen Antwort auf eine schwierige Frage. In: *Die Filmgespenster der Postmoderne*. Hg. v. Andreas Rost und Mike Sandbothe. Frankfurt a. M.: Verl. Der Autoren, S. 119 – 130.
- Schweinitz, Jörg (2006): *Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie*. Berlin: Akademie Verlag.
- Schweinitz, Jörg (2002): *Figur*. (unveröffentlichtes Manuskript).
- Seidl, Monika (o.J.) Englishness in the Postmodern Condition. The Hugh Grant Case. In: k.A., S. 344 - 351.
- Suchsland, Rüdiger (2005): Cover your eyes, Nancy! <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/20/20705/1.html> (Zugriff am 21.04.2007).
- von Hoff, Dagmar (2005): Performanz/Repräsentation. In: *Gender@Wissen. Ein Handbuch der Gender-Theorien*. Hg. v. Christina von Braun und Inge Stephan. Köln: Böhlau Verlag, S. 162-179.
- von Törne, Lars (2005): Overkill Bill. <http://www.tagesspiegel.de/kino/archiv/11.08.2005/1982922.asp> (Zugriff am 21.04.2007).
- Vorwerk, Thomas (2005): Sin City. [http://www.satt.org/film/05\\_08\\_sin-city.html](http://www.satt.org/film/05_08_sin-city.html) (Zugriff am 11.04.2007).
- Vorwerk, Thomas (2005): Sin City. [http://www.satt.org/film/05\\_08\\_sin-city.html](http://www.satt.org/film/05_08_sin-city.html) (Zugriff am 11.04.2007).

White, Cindy (2005): Robert Rodriguez draws a stellar cast to bring Frank Miller's graphic novel Sin City to life. <http://www.scifi.com/sfw/issue415/interview.html> (Zugriff am 13.04.2007).

Wright, Bradford W. (2001): *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: John Hopkins University Press.

[http://de.wikipedia.org/wiki/Bruce\\_Willis](http://de.wikipedia.org/wiki/Bruce_Willis) (Zugriff am 06.10.2007).

[http://de.wikipedia.org/wiki/Sin\\_City\\_%28Comic%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Sin_City_%28Comic%29) (Zugriff am 05.10.2007).

<http://home.comcast.net/~wardomatic/sin-hartigan.jpg> (Zugriff am 14.10.2007).

<http://www.scorereviews.com/reviews/review.aspx?id=500> (Zugriff am 05.10.2007).

<http://www.filmrot.com/images/sincity-comparisons/sincity.html> (Zugriff am 05.10.2007).

<http://www.the-numbers.com/movies/series/SinCity.php> (Zugriff am 26.05.2007).

**Veronique Vonier**, M.A., Medienwissenschaftlerin/Amerikanistin

Der vorliegende Artikel ist ein Auszug aus der Master-Arbeit „Von der Graphic Novel zum Film – Die Repräsentation von Gender in Frank Millers SIN CITY“. Diese Arbeit umfasst insgesamt 117 Seiten und beinhaltet neben detaillierten Angaben zu Frank Millers SIN CITY und einem ausführlicheren Filmanalyse-Teil auch einen umfassenden theoretischen Grundlagen-Teil zu den Themenbereichen „klassisches Hollywood Kino, postmoderner Film, Graphic Novel, Comicverfilmung sowie Film Noir“.

Bei Interesse an der gesamten Arbeit wenden Sie sich bitte an die Autorin.

Kontakt: [veronique.vonier@rub.de](mailto:veronique.vonier@rub.de)